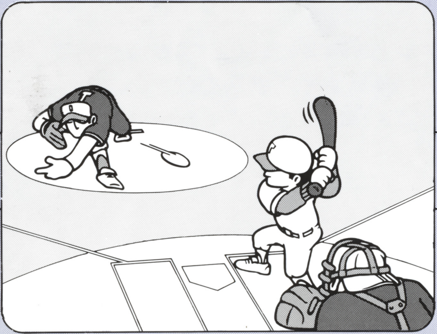
ファミリー コンピュータ™



ベースボール

〈HVC-BA〉

取扱説明書

Nintendo®

このたびは任天堂〝ファミリーコンピュータ カセット・ベースボール（HVC-BA）〟をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

1.使用上の注意

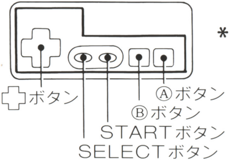
1) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

2) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。

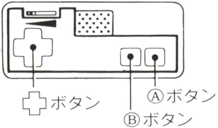
3) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。

2. コントローラー各部の名称と操作の説明

●Ⅰコントローラー



●Ⅱコントローラー

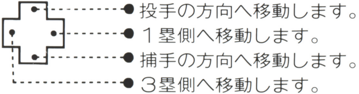


＊ Ⅰコントローラーは1PLAYER GAMEと2PLAYER GAME 共に使用します。
＊ Ⅱコントローラーは2PLAYER GAMEのみに使用します。

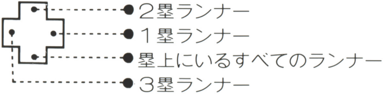
■攻撃時

● ボタン

・バッターの位置の移動



・走塁ランナーの指示



●Ⓐボタン
バッターがスイングします。[Ⓐボタンだけを押す。]
走塁中のランナーが引き返します。[✚ボタンでランナーを指示しⒶボタンを押す。]
※スイング中にⒶボタンをはなすとその位置でスイングが止まります。

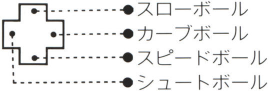
●Ⓑボタン
ランナーが次の塁へ進みます。[✚ボタンでランナーを指示しⒷボタンを押す。]
※盗塁、スクイズ、ヒットエンドラン、タッチアップ時などに使います。

■守備時

[投球からバッティングまでの間]

●✚ボタン
ピッチャーの投球する球種を決めます。

球種（右投げの時）



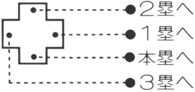
●Ⓐボタン
ピッチャーが投球します。
[✚ボタンで押されている球種のボールを投げます。✚ボタンが押されてない場合はハーフスピードのストレートボールを投げます。]

[けん制球を投げる場合]



- ✚ボタン
  けん制球を投げる塁を決めます。
- Ⓑボタン
  ピッチャーがけん制球を投げます。[✚ボタンによって決められた塁に投げます。]
  ※ ✚ボタンが押されてない場合はランナーのいる3塁に近い塁からけん制球を投げます。

[ランナーが盗塁した時及び打球を野手が捕球した後]



- ✚ボタン
  野手が送球する塁を決めます。
- Ⓐボタン又はⒷボタン
  野手が送球します。[✚ボタンによって決められた塁へ送球します。]
  ※ ✚ボタンが押されてない場合は1塁へ送球します。
  ※ピッチャーの投球をキャッチャーが受け取った後、相手側の盗塁がなければ自動的にピッチャーへボールが返ります。

■ゲームを始めるには



●SELECTボタン

押すと左のような画面が出ます。このボタンを押すごとにカーソル（⚾）が移動しますので、希望するゲームに合わせてください。

●STARTボタン

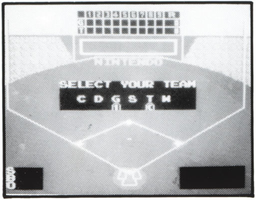
押すとSELECTボタンでセットしたゲームが始まります。まずチーム決めからです。

《ポーズ機能》ゲームの途中で、プレイを一時中断したい時にSTARTボタンを押すと、チャイムがなってゲームがストップします。次に再スタートしたい時にも押してください。前の状態からゲームが続けられます。

※コントローラーの操作が複雑になっています。この説明書をよく読んで取り扱いになれてください。様々なテクニックを使って試合をすることができます。

■先攻、後攻、チームを決めるには

● 1 PLAYER GAMEの場合（Ⅰコントローラーのみ使用）



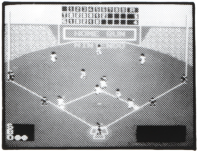
1 PLAYER GAME をセレクトして START ボタンを押すと左の画面が出ます。

- ✚ボタンでカーソル（①）を左右に移動させ、希望するチームのイニシアルの位置に合わせます。
- Ⓐボタンを押すとゲームがスタートします。

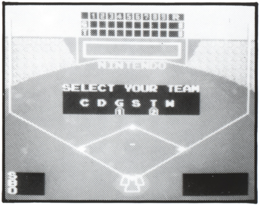
※PLAYER GAMEでは、コンピュータが対戦相手（Ⓒ）です。

※先攻・後攻は自動的に決められます。





●2 PLAYER GAMEの場合(Ⅰ・Ⅱコントローラー使用)





2 PLAYER GAMEをセレクトしてSTARTボタンを押すと左の画面が出ます。

2 PLAYER GAMEでは、Ⅰコントローラーが先攻、Ⅱコントローラーが後攻となります。

- ✥ボタンでカーソル(Ⅰコントローラーは①、Ⅱコントローラーは②)を左右に移動させ、それぞれ希望するチームのイニシアルに合わせます。
- Ⓐボタンを押す(Ⅰ・Ⅱコントローラー共)とゲームがスタートします。

3. 遊び方

BASEBALLゲームにはコンピュータと対戦する1 PLAYER GAMEと2人で対戦する2 PLAYER GAMEがあります。それぞれ9イニングの間に多く得点した方が勝ちとなります。同点の時は引き分けとなり延長戦はありません。チーム数は6チームありイニシアルで示してあります。お好みのチームでゲームを楽しめます。

■コントローラーをうまく使うとバラエティーな攻撃

- 盗塁（ダブルスチール・トリプルスチール）
- ヒットエンドラン
- スクイズ
- 送りバント
- タッチアップ

■ピッチャーの球種も多くうまく組み合わせてバッターを料理

- スピードボール
- ハーフスピードボール
- カーブボール
- スローボール
- シュートボール

■けん制球でランナーの盗塁を警戒・ランナーを誘い出してうまく挟殺（きょうさつ）

★ランナーの動きについて

(2アウトの時)

- どのような打球でも全てのランナーが次の塁へ進みます。

(2アウト以外の時)

- 打球がゴロの時はフォースアウトになるランナーだけが次の塁へ進みます。
- 打球がフライ又はライナーの時はタッチアップができるようにランナーは着塁します。

※ピッチャーとキャッチャーがサイン交換中は、投球はできません。

※バッターが打ったボールは野手が自動的に捕球します。

※1イニングに10点以上得点した場合、スコアーボードには1桁目だけの表示しかしませんが合計点には加点されています。

※タッチアップの操作は通常の走塁と同じ方法で行ないます。

※タッチアップの離塁が早い場合、ピッチャーにボールが戻る前ならば、タッチアップした塁へ送球するとランナーはアウトになります。このアピールがない時は進塁が認められます。

※スリーバントを失敗するとアウトになります。

※画面の状況によって野手が一時消えることがありますが、誤動作ではありません。

任天堂株式会社

本社	〒605	京都市東山区福稲上高松町６０番地 ＴＥＬ（075）541―6111番（代表）
東京支店	〒101	東京都千代田区神田須田町１丁目22 ＴＥＬ（03）254―1781番（代表）
大阪支店	〒542	大阪市南区長堀橋筋１丁目32 ＴＥＬ（06）271―5514番（代表）
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下２丁目18番９号 ＴＥＬ（052）571―2506番（代表）
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北九条西18丁目２番地 ＴＥＬ（011）621―0513番（代表）
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町４丁目４番11号 ＴＥＬ（0862）52―1821番（代表）